GAME OVER

Número 111 • 20 Febrero 2014

LEGO

La LEGO Película El Videojuego

EMMET

POLICE

Avances

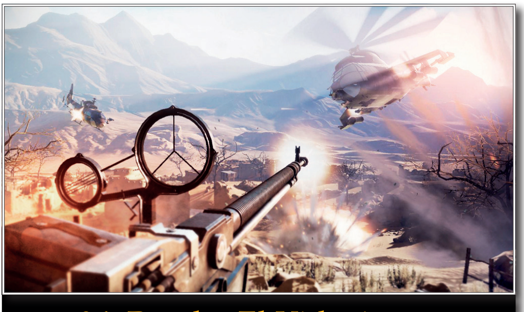
Rambo El Videojuego, Earth Defense Force 2025, Dark Souls II, inFamous Second Son, Warface.

Novedades

La LEGO Película El Videojuego, Fable Anniversary, Dragon Ball Z Battle of Z, Pac-man Aventuras Fantasmales, World of Tanks.




LIAM HEMSWORTH
GARY OLDMAN
AMBER HEARD
y HARRISON FORD
TODO TIENE UN PRECIO
EL PODER DEL DINERO
¿CUÁL ES EL TUYO?
RELIANCE ENTERTAINMENT y IM GLOBAL PRESENTAN DEMAREST FILMS PRESENTAN EN ASOCIACIÓN CON E STARS DISTRIBUTION UNA PRODUCCIÓN DE EMJAG PRODUCTIONS GAUMONT, FILM 360 y DEEPAK NAYAR PRODUCTION UNA PELÍCULA DE ROBERT LUKETIC LIAM HEMSWORTH GARY OLDMAN AMBER HEARD y HARRISON FORD LA PELÍCULA "PARANOIA"
LUCAS TILL EMBETH DAVIDTZ JULIAN MCMAHON JOSH HOLLOWAY y RICHARD DREYFUSS CASTING DE CATHY SANDRICH GELFOND AMANDA MACKEY SUPERVISOR MUSICAL BOB BOWEN MÚSICA DE JUNKIE XL DISEÑADOR DE VESTUARIO LUCA MOSCA MONTAJE DE DANNY COOPER, A.S.E. TRACY ADAMS DISEÑADOR ES DE PRODUCCIÓN MISSY STEWART DAVID BRISBIN DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA DAVID TATTERSALL, B.S.C.
PRODUCTORES EJECUTIVOS STUART FORD SAM ENGLEBARDT SIDONIE DUMAS CHRISTOPHE RIANDEE ALLEN LIU WILLIAM S. BEASLEY DAVID GREATHOUSE DOUGLAS URBANSKI RYAN KAVANAUGH TUCKER TOOLEY PRODUCIDA POR ALEXANDRA MILCHAN SCOTT LAMBERT WILLIAM D. JOHNSON y DEEPAK NAYAR BASADA EN LA NOVELA DE JOSEPH FINDER
GUION DE JASON HALL y BARRY L. LEVY DIRIGIDA POR ROBERT LUKETIC
© 2013 PARANOIA PRODUCTIONS, LLC ALL RIGHTS RESERVED
eonefilms.es
facebook.com/eOneSpain
RELIANCE Entertainment
IM GLOBAL
DEMAREST
KINTOP
DOLBY DIGITAL
eOne
ESTRENO 28 FEBRERO







EN ESTE NÚMERO...

LEGO El Hobbit, Nuevos Mandos Chrome para Xbox 360, Evolve, Kinect Sports Rivals, Grand Theft Auto Online. Rambo El Videojuego, Earth Defense Force 2025, Dark Souls II, inFamous Second Son, Warface. La LEGO Película El Videojuego, Fable Anniversary, Dragon Ball Z Battle of Z, Pac-man Aventuras Fantasmales, World of Tanks. The Last of Us, Forza Motorsport 5, Borderlands 2, Max The Curse of Brotherhood.

EL FUTURO ES DIGITAL

Microsoft ha estado probando durante este mes de febrero con una alternativa a la hora de la venta de algunos de sus juegos, pasando a ofrecer precios más que atractivos por la compra de sus títulos en el mercado digital. No hay que ser un lince para saber que el futuro pasa por dicho mercado, pues el abaratamiento de costes a la hora de hacer llegar el juego al usuario permitiría un mayor volumen de ventas y, bien hecho, reducir esa lacra que es la piratería. Sin embargo, eso no significará en ningún caso (o no debería) la desaparición de los juegos en formato físico. Eso sí, deberían cambiar un poco su planteamiento, dedicándose a ofrecer algo diferente, algo más de lo que obtenemos en la compra digital y por lo que pagaríamos más dinero. Es decir, esas ediciones especiales, de coleccionista o como cada uno las llame, deberían ser las únicas que estuvieran en las estanterías de las tiendas. Productos para auténticos apasionados (o **frikis**, como queráis) que buscan algo más por su dinero. A ver cómo les funciona la prueba a **Microsoft**, ellos ya apostaron por el sistema digital desde el anuncio de **Xbox One** hace ya casi un año.

Óscar Santos
Director
Game Over

GAME OVER

Director:
ÓSCAR SANTOS
oscar@medipress2000.net
Redacción:
GOOMBA, GRENOUILLE, JONATHAN DÓMBRIZ, PENÉLOPE

Impresión:
MEDIPRESS2000
GRÁFICAS 82

Distribución: MEX

Comercializa
DEMANDA COMUNICACIÓN Y MK

- Game Over no se identifica necesariamente con las opiniones de sus redactores.
- Prohibida la reproducción de los contenidos de esta publicación.

Edita
MEDIPRESS 2000
Av. Plaza de Toros 1, 1º A.
San Sebastián de los Reyes.
28700 Madrid
Teléfono.: 91 425 00 54
Fax: 91 425 04 12
medipress@medipress2000.net
www.medipress2000.net

Directora de Publicaciones:
EVA LLORENTE
llorente@medipress2000.net
Director de publicidad y Marketing:
PABLO MARTÍNEZ-MORÁS HERRERO
martinez@medipress2000.net
Departamento Marketing:
ROBERTO RIVELINO GÓMEZ
rivelino@medipress2000.net
Departamento Publicidad:
SERAFÍN CAÑAS MANZANO
serafin@medipress2000.net
JOSÉ MANUEL QUESADA
jmquesada@medipress2000.net
CHUS OSMA
chus@medipress2000.net
Dto. de Diseño Gráfico:
AULA ARTS
aula.arts@medipress2000.net
Departamento Administración:
ROBERTO ROMERO EGIDO
admon@medipress2000.net

Depósito Legal:
M 17548 2005

Distribución controlada por



LEGO EL HOBBIT

Las dos primeras películas hechas juego



Después del estreno de las dos primeras películas de la trilogía de El Hobbit de Peter Jackson, nos va a llegar en primavera su correspondiente videojuego (X360, Xbox One, PS3, PS4, PSV, N3DS, Wii U) ambientado en el universo de LEGO. Y al igual que los otros juegos del género, promete hacernos pasar muchas horas de diversión, primero en su campaña de aventura bien solos, bien en compañía de un amigo, pero sobre todo, a la hora de tratar de sacar todos los tesoros/logros ocultos, gracias a su inmensa rejugabilidad. Como decíamos, el juego nos llevará por los escenarios y las aventuras que hemos vivido en las dos primeras películas, lo que nos hace pensar que posteriormente disfrutaremos de otro juego con el desenlace de los films.



NUEVOS MANDOS CHROME

Dos colores más y reedición de los antiguos



Microsoft pondrá a la venta a partir del próximo 14 de marzo dos nuevos mandos inalámbricos de la popular serie Chrome, esta vez en colores negro y púrpura, como podéis ver en las imágenes de la izquierda. Saldrán a un precio recomendado de 49.99 euros y junto a ellos, Microsoft también reeditará los primeros mandos de la serie, en cuatro colores: dorado, rojo, azul y plateado, aunque estos estarán disponibles un poco antes, desde el próximo 24 de febrero. Entre sus principales características, destaca especialmente la posibilidad de modificar la cruceta girándola, para que esté más o menos elevada, a gusto del jugador. Y también podremos determinar el nivel de vibración para aumentar la vida de las baterías.

Brevemente...

EVOLVE es el nuevo juego de Turtle Rock Studios, creadores de Left 4 Dead, que saldrá en otoño para PS4, Xbox One y PC. Su característica principal es que será un título en el que cuatro soldados lucharán contra un monstruo que a medida que pasa el tiempo se hace más fuerte y poderoso, de modo que es vital una buena coordinación para acabar con él rápidamente.



KINECT SPORTS RIVALS será cuando se lance la próxima primavera en exclusiva para Xbox One el mayor juego para Kinect creado hasta la fecha. Ambientado en una fantástica isla, los deportes y juegos que podremos disfrutar cambiarán a medida que avance el día, siendo diferentes, como escalada o carreras de motos de agua.



GTA ONLINE ha recibido una actualización muy especial con motivo del día de San Valentín. El pack de contenido adicional Masacre de San Valentín (disponible solo este mes de febrero) incluye ropas, armas, vehículos y 10 nuevas actividades con las que disfrutar. El pack una vez descargado, se podrá usar para siempre.





¡Y DISFRUTA DE LA PELÍCULA EN LOS MEJORES CINES!

RAMBO EL VIDEOJUEGO

Para sobrevivir a la guerra, hay que convertirse en guerra

DESARROLLA REEF ENTERTAINMENT • LANZAMIENTO 21 FEBRERO 2014 • PLATAFORMAS PLAYSTATION 3, XBOX 360, PC



Si hay un personaje que ha marcado un antes y un después en el cine de acción es **John Rambo**. Miembro de las fuerzas especiales y veterano de **Vietnam**, este curtido soldado encarnado por **Sylvester Stallone** se convirtió en el arquetipo de superviviente duro e indomable para todos los adolescentes de los ochenta. Pero su fama no

> John Rambo, miembro de las fuerzas especiales, se convirtió en el arquetipo de superviviente duro e indomable para todos los adolescentes de la década de los ochenta

se debía a su pericia con las armas o a su capacidad para sobrevivir a los peligros, sino al destino trágico que lo acompañaba. Y es que, como se desvela desde la primera película, es un hombre triste que no tiene nada por lo que vivir. Su única –y remota– esperanza de felicidad es sobrevivir al conflicto confiando en que acabe. Y si para ello tiene que comer cosas que harían vomitar a una cabra, reducir una ciudad a cenizas o enfrentarse solo a un campamento de vietnamitas, lo hará.

Este título que **Reef Entertainment** nos ofrece nos permitirá ponernos en la piel de este trágico veterano y acompañarle en los momentos puntuales de sus películas, enfrentándonos a los rivales a los que él se enfrentó. Básicamente, será un shooter en tercera persona en el que podremos utilizar todas las armas que

Una recreación fidedigna

Los desarrolladores del juego han recreado fielmente los escenarios de las tres películas y los rostros de casi todos los personajes principales. Los diálogos han sido extraídos de las películas originales ante la imposibilidad de contactar con todos los actores, dado que algunos –como por ejemplo el **Coronel Truman**– ya han fallecido.





usaba, desde su famoso cuchillo de supervivencia a un bazuca, pasando por su arco con flechas explosivas. También incluirá misiones de infiltración en las que podremos demoler construcciones, escenarios QTE en los que tendremos que esquivar y eliminar a rivales que nos buscan y emocionantes combates finales contra helicópteros de ataque o lanchas.

Según la actuación que tengamos en cada fase iremos ganando puntos con los que podremos subir de nivel y acceder a habilidades y rasgos personalizables que mejorarán

El juego incluirá misiones de infiltración en las que podemos demoler construcciones, escenarios QTE y emocionantes combates finales contra helicópteros y lanchas

nuestro personaje, como recargar más rápido o hacer más daño con determinado tipo de armas. Así mismo, según el número y manera de enemigos que abatamos en cada nivel obtendremos una puntuación que se mandará a unos servidores por internet y que nos permitirán comparar nuestro nivel con el del resto de jugadores. ✍ Jonathan Dómbriz



No sin mi Rambo

Junto con la edición normal, Badland Games nos va a deleitar con una edición de coleccionista, que además del juego original incluirá la trilogía original en DVD y una figura de coleccionista pintada a mano de unos 10 centímetros de Rambo ataviado con uno de sus clásicos uniformes de sobra conocidos por todos..



EARTH DEFENSE FORCE 2025

Los Ravagers han vuelto más fuertes que nunca

DESARROLLA SANDLOT • LANZAMIENTO 21 FEBRERO 2014 • PLATAFORMAS PLAYSTATION 3, XBOX 360

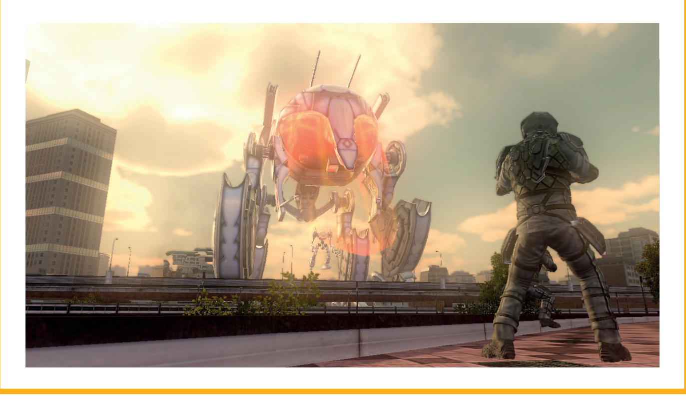


El nuevo juego de la serie Earth Defense Force estará invadiendo las tiendas justo cuando leáis estas líneas. Nosotros todavía no hemos podido jugar a la versión final, pero sí estamos en condiciones de ofreceros un pequeño adelanto de lo que nos espera este nuevo juego de la japonesa Sandlot. Sin duda, uno de los juegos de acción más frenéticos y emocionantes que podremos disfrutar en próximas fechas. Especialmente por el gran número de enemigos que encontraremos y el amplio arsenal de armas con el que contamos para acabar con ellos.

Varios paquetes de misiones

Junto con el lanzamiento del juego se pondrán a la venta una serie de paquetes de misiones. Serán los siguientes (también estarán disponibles en un pack con un ahorro en el total):

- Special Ops: 5 misiones nuevas por 2,99€. 21 de febrero.
- Mutant Rampage: 20 misiones nuevas por 8,99€. 26 de febrero.
- Beyond Despair: 20 misiones nuevas por 8,99€. 12 de marzo.



En EDF 2025 los Ravagers volverán a ser el incordio general que quiere destruir la Tierra. Nosotros, como miembros destacados de la Earth Defense Force, tendremos el gusto de darles caza y hacerles probar el amargo sabor de la derrota y la destrucción. Para ello, contaremos con cientos de armas y cuatro nuevas clases de soldado, incluyendo Rangers, Fencers, Air Raiders y Wing Divers, todos equipados con habilidades propias y armas que incluyen increíbles rifles de asalto, lanzacohetes, armas energéticas, rifles de francotirador y lanzagranadas para repeler la infestación de bichos en todos los frentes. Bueno, siempre que los enemigos sean asequibles en tamaño, porque también nos enfrentaremos a inmensas criaturas, para las cuales, se hará imprescindible el uso de alguno de los vehículos presentes en el juego. Y como en todo gran juego de acción que se precie, tanta calidad y variedad no sería lo mismo sin un un modo multijugador a la altura. Y EDF 2025 lo tiene, para un máximo de cuatro personas, de modo que podamos crear el escuadrón EDF definitivo con el que acabar con la horda de bichos y robots que nos van a atacar. ✍ GRENOUILLE



EN CINES 7 DE MARZO

DARK SOULS II

Como alma que lleva el diablo

DESARROLLA FROM SOFTWARE • LANZAMIENTO 14 MARZO 2014 • PLATAFORMAS PLAYSTATION 3, XBOX 360, PC



From Software y Bandai Namco tiene casi a punto la segunda entrega de Dark Souls, un desarrollo anunciado en 2011 que ha sufrido múltiples mejoras con respecto a su predecesor, aunque el sistema de juego siga siendo el mismo: juego de rol en tercera persona.

Para empezar, el motor gráfico, muy mejorado con respecto a la primera entrega, gracias al cual podremos ver con todo lujo de detalles las batallas, los escenarios, los personajes... Un deleite para la vista. También se está mejorando el sistema de juego, haciéndolo más amigable y más intuitivo, lo que permitirá que nos podamos hacer con los controles casi nada más empezar y conseguirá introducirnos antes en la historia que nos plantea.

Y hablando de historia, hay que decir que, al contrario de lo que ocurre con otras continuaciones, en Dark Souls II sí podremos ver la continuación de la historia que nos trajo su antecesor. En Dark Souls pudimos ver, en el reino de Lordran –otrora esplendoroso y próspero, en decadencia ahora–, los últimos días de la edad del fuego, que comenzó tras la derrota de los últimos dragones que habitaban el mundo por un grupo de seres que descubrieron el poder del fuego y de la luz. A través de la primera llama, y siendo liberados por Gwyn, el señor de la luz solar, acabaron casi completamente con los seres alados en una legendaria guerra que dio al traste con el reino existente. Fue entonces cuando aparecieron los seres vivos y con ellos la maldición de los muertos, que impedía, a quien la tuviera, morir. En lugar de morir como debería, el maldito estaría obligado a habitar su deteriorado y ya putrefacto cuerpo por toda la eternidad. Aquellos que sufrieran de esta maldición no perderían la cordura como resultado inmediato, pero terminaría ocurriendo por el cansancio ocasionado por no poder morir, convirtiéndose así en "vacíos", seres sin mente y llenos de violencia. La única manera de volver a obtener su cuerpo sano sería obteniendo "humanidad"... Y es aquí donde entrábamos nosotros, deambulando por un mundo lleno de caos y terribles criaturas, intentando ganar esa humanidad para regresar al mundo de los seres vivos normales. Ahora, la historia continúa en Dark Souls II, prometiendo mucha más diversión y horas de juego, algo que desde luego no podremos dejar escapar. ✍ PENÉLOPE



Del videojuego al cómic

Por si alguno no lo sabe aún, la historia de Dark Souls II nacida para el videojuego se está trasladando a cómic, al contrario de lo que suele pasar, y ello es debido al aluvión de fans seguidores de la, ahora, saga de videojuego. En un principio se pensaba sacar distribuido a través de los formatos estándar, es decir, en ediciones impresas, pero al final lo que han hecho sus creadores es publicar cada semana unas páginas del cómic en Facebook, algo que , desde luego, todos sus fans seguidores agradecemos de antemano. Empezaron el 5 de Febrero de 2014, así que ya llegáis tarde.




SITGES 2013
46 FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINEMA FANTÀSTIC DE CATALUNYA
SECCIÓN OFICIAL ESPECIAL
GEMMA ARTERTON
SAOIRSE RONAN
SAM RILEY
JONNY LEE MILLER
CALEB LANDRY JONES
BYZANTIUM
«Una joya moderna del cine de vampiros.»
AULLIDOS
«La mejor película de vampiros desde *Déjame entrar*.»
FLIX CAPACITOR
DE LOS CREADORES DE
ENTREVISTA CON EL VAMPIRO
IRRESISTIBLE. INMORAL. INMORTAL.
UNA PELÍCULA DE
NEIL JORDAN
DEMAREST FILMS PRESENTA EN ASOCIACIÓN CON BORD SCANNÁN NA HÉIREANN/THE IRISH FILM BOARD BFI Y LIP SYNC PRODUCTIONS
UNA PRODUCCIÓN STEPHEN WOOLLEY ALAN MOLONEY ELIZABETH KARLSEN UNA PRODUCCIÓN NUMBER 9 FILMS PARALLEL FILMS DEMAREST FILMS
UNA PELÍCULA DE NEIL JORDAN GEMMA ARTERTON SAOIRSE RONAN "BYZANTIUM" SAM RILEY JONNY LEE MILLER DANIEL MAYS Y CALEB LANDRY JONES
CASTING SUSIE FIGGIS DISEÑO DE VESTUARIO CONSOLATA BOYLE MÚSICA JAVIER NAVARRETE DISEÑO DE PRODUCCIÓN SIMON ELLIOTT MONTAJE TONY LAWSON, A.C.E.
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA SEAN BOBBITT, B.S.C. COPRODUCTOR REDMOND MORRIS PRODUCTORES EJECUTIVOS MARK C. MANUEL TED O'NEAL SHARON HAREL-COHEN DANNY PERKINS NORMAN MERRY GUIÓN MOIRA BUFFINI
BASADO EN SU OBRA DE TEATRO A VAMPIRE STORY PRODUCIDA POR WILLIAM D. JOHNSON SAM ENGLEBARDT PRODUCIDA POR STEPHEN WOOLLEY ALAN MOLONEY ELIZABETH KARLSEN DIRIGIDA POR NEIL JORDAN
© PARALLEL FILMS (BYZANTIUM) LIMITED / NUMBER 9 FILMS (BYZANTIUM) LIMITED 2012. ALL RIGHTS RESERVED
WESTEND FILMS
LIPSYNC PRODUCTIONS
number 9 films
parallel films
MEDIA
DOLBY DIGITAL
a contracorriente films
ESTRENO EN CINES 21 DE MARZO

inFAMOUS SECOND SON

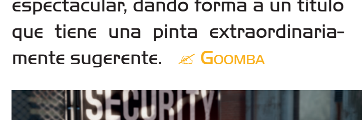
El más deseado

Desarrolla Sucker Punch • Lanzamiento 21 Marzo 2014 • Plataformas PlayStation 4

Sony y el estudio Sucker Punch ya tienen casi lista su nueva producción para PS4, Infamous: Second Son. Y después de haber jugado durante un par de sesiones distintas, podemos afirmar que va a tratarse de uno de los títulos más destacados de los disponibles para esta nueva consola.

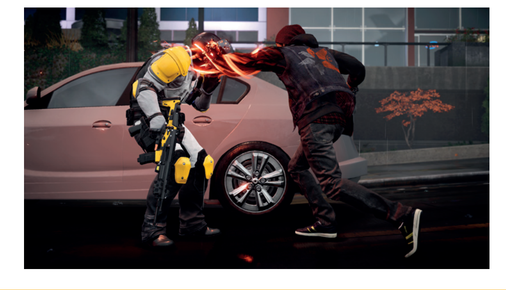
Delsin Rowe será el nuevo protagonista. Este joven se convertirá en un tipo muy poderoso casi por accidente y, justo como consecuencia de ese hecho, comenzarán a aflorar sus problemas. Sí, porque el hecho de poder ir absorbiendo una gran gama de poderes (controlar el humo, el fuego, electricidad, etc.) llevará consigo el tener que combatir contra dos bandos diferentes: las autoridades militares y otros tipos tan poderosos como nosotros. Así las cosas, nos espera una aventura de acción donde gozaremos de gran capacidad de movimiento y, también, de decisión. Sí, porque será posible hacer el bien o todo lo contrario en función de nuestras apetencias. A este desarrollo tan atractivo se unirá un apartado gráfico y sonoro espectacular, dando forma a un título que tiene una pinta extraordinariamente sugerente. ✍ Goomba

Sony tiene puestas muchas esperanzas en esta nueva entrega de la famosa (y nunca mejor dicho) saga de acción en tercera persona. Y no es para menos, ya que tiene pinta de convertirse en uno de los mejores juegos disponibles para PS4

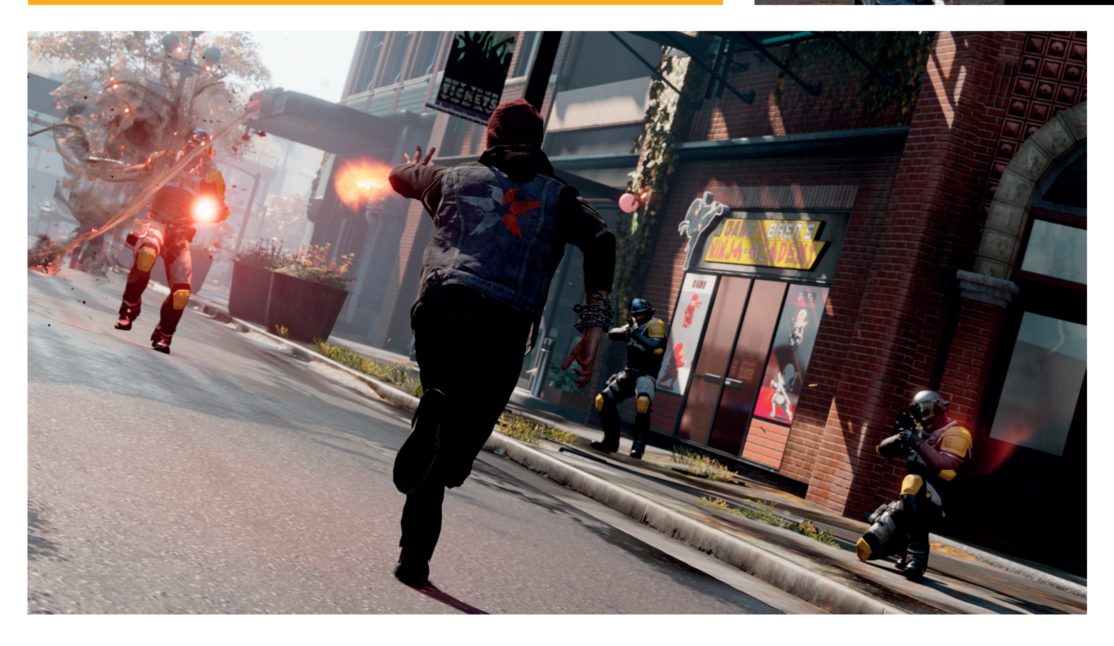


Poder para hacer el bien o el mal

Como ya es tradición en la serie, a medida que avancemos podremos ir tomando ciertas decisiones que tendrán un calado bastante profundo en el desarrollo. Sí, porque podremos tratar de hacer el bien y usar nuestro poder para ayudar a los demás, o, por el contrario, causar destrucción y dañar a quienes nos rodean. ¡La decisión será sólo nuestra!







WARFACE

Acción a raudales y totalmente gratuito

DESARROLLA CRYTEK • LANZAMIENTO PRIMAVERA 2014 • PLATAFORMAS XBOX 360 (EN PC YA DISPONIBLE)





Hace unos días comenzaba la beta pública de **Warface** para **Xbox 360**. **Warface** es un juego de acción en primera persona que nos permitirá de forma totalmente gratuita disfrutar de emocionantes combates multijugador en nuestra consola (también está disponible en **PC** desde el pasado mes de octubre) la próxima primavera.

¿Qué nos ofrece este nuevo juego de **Crytek**, creadores de grandes juegos como **Crysis** o **Far Cry**? Pues básicamente, un título de acción explosiva en el que bien de forma cooperativa o competitiva tendremos que poner a prueba nuestra habilidad con las armas en diferentes entornos. En el caso del **PC** no había que descargar nada, todo se jugaba desde el navegador, pero en este caso, en **X360**, tendremos que descargar el juego y, sobre todo, contar con una cuenta **Live Gold** para poder jugar. Eso sí, preparaos para disfrutar de espectaculares y emocionantes sesiones de combates, controlando a una de las cuatro clases presentes, cada una con sus propias caracterísitcas y debilidades. De momento pinta muy bien. ya veremos cuando sea lanzado oficialmente. ✍ GRENOUILLE



LA LEGO PELÍCULA EL VIDEOJUEGO

Sabor a LEGO

Distribuye WBIE • PEGI 7+ • Plataformas PS3, PS4, PSV, X360, XONE, PC, Wii U, N3DS

La película de LEGO que tan buenos resultados de crítica y público está teniendo, no podía pasar sin su oportuno videojuego, sobre todo pensando en el gran éxito que han tenido estos últimos a lo largo de los últimos años en las más variadas franquicias. No en vano, los juegos de LEGO se han convertido, por méritos propios, en todo un referente, con títulos cada vez mejores y más sorprendentes. Este año tendremos la suerte de contar con dos, el primero de los cuales es este basado en la película del mismo nombre (el otro será la recreación de El Hobbit). Este que ahora nos ocupa sigue el guión de la película, nos convertimos en Emmet, el protagonista, que por un capricho del destino es considerado el elegido para salvar el mundo del mal que amenaza con destruirlo. A lo largo de 15 apasionantes y divertidos ni-





veles, **Emmet** tendrá que construir un montón de objetos, al contrario de lo que estábamos acostumbrados hasta ahora (donde la destrucción era el objetivo principal). Muchas cosas

> Contamos con cerca de 100 personajes diferentes, cada uno con sus habilidades que nos ayudarán a avanzar en la aventura

podremos construirlas directamente, pero para otras habrá que buscar unos planos especiales en el nivel. Contamos como siempre con la ayuda de diferentes personajes (en total hay cerca de 100), que cada uno con sus habilidades propias nos permitirán ir avanzando en la aventura. Especialmente si jugamos con otra persona en multijugador (desgraciadamente, todavía offline, a ver si pronto podemos hacerlo también online), modo de juego que supone una mayor diversión por el simple hecho de compartir la aventura y colaborar para tener éxito. Y como en todos los juegos de **LEGO**, habrá que volver sobre nuestros pasos una vez completado el juego si queremos desbloquear todo el contenido, pues de primeras, muchos elementos estarán bloqueados. En definitiva, un grandísimo juego a la altura de la grandísima película, como ya nos tienen acostumbrados los chicos de **TT Games**. ✍ GRENOUILLE





FABLE ANNIVERSARY

La renovación del primer gran juego de rol de consola

Distribuye Microsoft • PEGI 16+ • Plataformas Xbox 360





Cuatro son los juegos que marcaron a una generación de jugadores en **Xbox**. **Forza Motorsport**, **Halo Combat Evolved**, **Project Gotham Racing** y **Fable**. De **Halo** tuvimos la oportunidad de volver a jugarlo en su décimo aniversario gracias a un remake en **HD** bajo el nombre **Anniversary**. Lo mismo que ocurre ahora con **Fable**, que a la hora de cumplir 10 años, ve cómo en **Lionhead** han creado una nueva edición remasterizada con múltiples mejoras para **Xbox 360**.

Lo primero, destacar que el juego no sólo ha cambiado a nivel estético, sino que en el propio sistema de juego se han introducido algunas mejoras, como la posibilidad de usar el sistema de combate de sus sucesores, mucho más agradable, todo sea dicho, o algunos cambios a la hora de gestionar inventario y la interfaz en general. Sin embargo, mantiene todas sus características que hicieron de este juego el primer gran título de rol/aventura en el campo de las consolas, no sólo ya en **Xbox**. Una aventura sencilla, basada en muchas misiones que vamos controlando desde el **Gremio de Héroes**. Sistema de combate de pocas posibilidades, pero tremendamente divertido de controlar, pudiendo disparar a distancia, combatir cuerpo a cuerpo y/o usar la magia (también podemos esquivar las embestidas enemigas). Y, sobre todo, esa dualidad bien-mal tan presente a lo largo del juego, que hará que terminemos siendo un gran héroe o el villano más temido, incluso modificando nuestro aspecto físico en función de nuestras decisiones. Algo que siempre le ha gustado a **Peter Molyneux** y que ha sabido plasmar en todos y cada uno de sus juegos.

Por lo demás, destacar que **Fable Anniversary** no es un juego para cualquiera. Adolece de una sencillez que hoy día no vemos en los juegos de rol. No en vano, entonces se optó por una gran aventura que no complicara mucho la vida a los jugadores, permitiéndoles disfrutar de la excepcional narrativa y la exploración del mundo del juego. Y aunque ha mejorado gráficamente a niveles más que notables, aún vemos en el diseño de personajes y escenarios las técnicas que se usaban hace una década y que hoy pueden parecer a muchos como sacadas de la prehistoria de los videojuegos. Pero en ello reside sin duda el encanto de **Fable Anniversary**. Es el original que tantas horas de diversión nos proporcionó en su día, mejorado en determinados aspectos. Si hace 10 años disfrutastéis con él y no os dan dentera los remakes, sin duda lo volveréis a hacer hoy. ✍ Grenouille






RICHARD GRANDPIERRE y JÉRÔME SEYDOUX
PRESENTAN
VINCENT CASSEL
LÉA SEYDOUX
LA BELLA Y LA BESTIA
UNA PELÍCULA DE
CHRISTOPHE GANS
CON
ANDRÉ DUSSOLLIER
EN CINES EL 14 DE MARZO
EDUARDO NORIEGA MYRIAM CHARLEINS AUDREY LAMY SARA GIRAUDEAU JONATHAN DEMURGER NICOLAS GOB LOUKA MELIAVA YVONNE CATTERFELD
ESCRITA POR CHRISTOPHE GANS y SANDRA VO-ANH MÚSICA PIERRE ADENOT FOTOGRAFÍA CHRISTOPHE BEAUCARNE A.F.C.-S.B.C. AYUDANTES PRIMEROS DE DIRECCIÓN THIERRY MAUVOISIN y MATTHIEU DE LA MORTIÈRE DISEÑO DE PRODUCCIÓN THIERRY FLAMAND A.D.C.
VESTUARIO PIERRE-YVES GAYRAUD MONTAJE SÉBASTIEN PRANGÈRE DISEÑO DE CRIATURAS PATRICK TATOPOULOS SONIDO ROLAND WINKE NICOLÁS BECKER KEN YASUMOTO CYRIL HOLTZ SUPERVISOR EFECTOS VISUALES LOUIS MORIN SENIOR CONCEPT ARTIST FRANÇOISE BARANGER
LÍNEA DE PRODUCCIÓN JASMINA TORBATI JEFE DE POSTPRODUCCIÓN DORIS YOBA COPRODUCTORES ROMAIN LE GRAND HENNING MOLFENTER CHRISTOPH FISSER CHARLIE WOEBCKEN PRODUCTORES ASOCIADOS FLORIAN GENETET-MOREL VIVIEN ASLANIAN DANIEL MARQUET GROUPE UN
PRODUCTOR EJECUTIVO FRÉDÉRIC DONIGUIAN PRODUCIDA POR RICHARD GRANDPIERRE DIRIGIDA POR CHRISTOPHE GANS EN ASOCIACIÓN CON ESKWAD PATHÉ TF1 FILMS PRODUCTION STUDIO BABELSBERG 120 FILMS CON LA AYUDA DE CANAL+ CINE+ TF1 y TMC
ESKWAD
PATHÉ
TF1
STUDIO BABELSBERG
CANAL+
CINE+
TF1
tmc
CNC
ATRESMEDIA CINE
DeAPlaneta
©2014 ESKWAD – PATHÉ PRODUCTION – TF1 FILMS PRODUCTION – ACHTE / NEUNTE / ZWÖLFTE / ACHTZEHNTE BABELSBERG FILM GMBH – 120 FILMS

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z

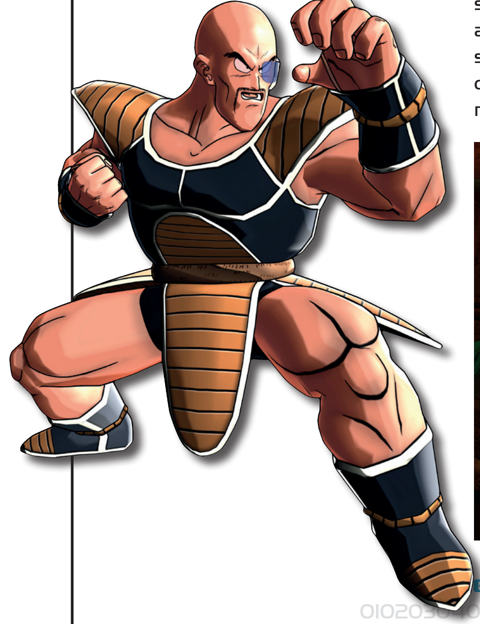
Más opciones, más jugabilidad, más diversión

Distribuye Bandai Namco Games Ibérica • PEGI 12+ • Plataformas Xbox 360, PlayStation 3, PSVita



Los amantes de la serie de **Dragon Ball Z** estamos, de nuevo, de enhorabuena, pues ya tenemos entre nosotros la esperada entrega del último producto de la serie, **Drangon Ball Z: Battle of Z**, que nos trae a los personajes de siempre, un aluvión, además de nuevos sistemas de juego que hacen las delicias de los que somos amantes de la saga.
En esta nueva entrega, como os mencionábamos en el número pasado, podemos combatir en nuestra consola en modo de un solo jugador. Además es imprescindible jugar al menos las cuatro primeras misiones para poder ir desbloqueando las diferentes opciones que nos trae el juego. Así, en las primeras se podrá tener acceso a las cartas, luego a los objetos –ambas dan mejoras a nuestros luchadores–, la siguiente misión nos abrirá el modo cooperativo, donde jugar con gente de todo el mundo las misiones disponibles en cada momento –ya sea uniéndonos a las partidas en curso o creando las nuestras propias para que se unan los demás–, y por último se desbloqueará el modo batalla, en el cual nos enfrentaremos contra otros oponentes humanos.





Como se anunciaba, las posibilidades son bastantes grandes, y gracias a estos dos últimos modos de juego comentados, podremos sacarle mucho más jugo al juego, combatiendo con nuestros amigos, o desconocidos, o luchando contra ellos. El sistema de juego es bastante sencillo, pues las primeras misiones nos enseñan los movimientos, los golpes y los combos necesarios para avanzar en nuestra aventura, pero no hay que sufrir pues son muy intuitivos y sencillos de realizar.
Como siempre, los enemigos controlados por la máquina tienen la dificultad muy ajustada y, aunque en las primeras misiones es sencillo ocuparse de ellos de manera bastante fácil, a medida que vayamos avanzando sobre las mismas veremos que esta dificultad se va volviendo cada vez más dura, y en ocasiones daremos contra una pared en nuestro avance. Así pues, no debemos menospreciar el poder de los contrincantes. Mucho más divertido es jugar con amigos o personas de todo el planeta, pues se trata de no hacer siempre los mismos movimientos ni combos, siendo bastante difícil saber la estrategia de cada uno.
Además de todo esto, en cada combate, y por la experiencia ganada, obtendremos puntos para poder comprar paquetes de cartas u objetos, e incluso la parte **Premium**, en la que podremos comprar todo esto en la tienda con dinero real.
Desde luego, **Dragon Ball Z: Battle of Z** es un juego que no puede faltar en la consola de todo amante de la serie, máxime teniendo en cuenta las posibilidades multijugador que se le han dado al juego. ✍ Penélope



LYDIA BOSCH

A VECES DESCUBRIR LA VERDAD ES UN MISTERIO

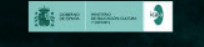
LA HERMANDAD

UNA PELÍCULA DE JULIO MARTI ZAHONERO

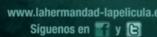
PRODUCIDA POR GEMA GARCÍA XIMO PÉREZ Y PEPÓN SIGLÉR UNA PRODUCCIÓN DE LA HERMANDAD FILM AIE PARA THE GREEN STAR FILMS CON LYDIA BOSH BORJA ELGEA FELIPE G. VÉLEZ JOSÉ LUIS MADARIAGA MANUEL TALLFÉ ALEJANDRO JORNET EDI BONET TONI ISBERT RAMÓN LILLO JOSÉ SACRISTÁN JUANFRAN SÁEZ PAULA BARES JOAN VIDAL RICARDO TRÉNOR MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA VINCEN BETI VESTUARIO MIGUEL CARBONELL DIRECTORA DE PRODUCCIÓN MARÍA JOSÉ ROCHER AYUDANTE DE DIRECCIÓN FALELE YGUERAVIDE SUPERVISOR VFX JAVIER HORRILLO SONIDO DANIEL SORIANO MONTAJE MIGUEL ÁNGEL VILLA DIRECTOR DE ARTE PEPÓN SIGLÉR DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA MIGUEL LLORENS MÚSICA ARNAU BATALLER PRODUCCIÓN EJECUTIVA XIMO PÉREZ MARIFÉ DE RUEDA Y JAVIER RAMÍREZ PRODUCTOR ASOCIADO JOSÉ LUIS RANCAÑO GUIÓN Y DIRECCIÓN JULIO MARTÍ ZAHONERO







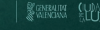




www.lahermandad-lapelicula.es

Síguenos en y











PAC-MAN AVENTURAS FANTASMALES

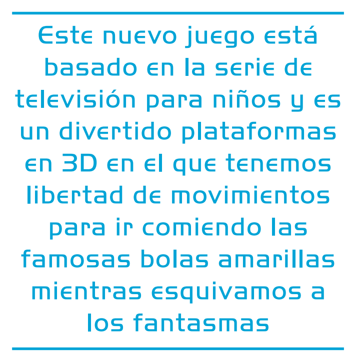
Un clásico modernizado por la TV

DISTRIBUYE BANDAI NAMCO IBÉRICA • PEGI 16+ • PLATAFORMAS XBOX 360, PC



Pac-man es sin duda el icono de una generación de aficionados a los videojuegos. Posiblemente ya no para los más jóvenes, que tienen esa referencia en otros personajes referentes más cercanos. Pero para los que hemos vivido el nacimiento y auge de los juegos electrónicos, sin duda **Pac-man** (el **Comecocos**) será el más destacado y famoso. Sus aventuras alrededor de un sencillo laberinto comiendo puntos y esquivando fantasmas ha visto con el paso del tiempo incontables evoluciones y modificaciones.





Este nuevo juego está basado en la serie de televisión para niños y es un divertido plataformas en 3D en el que tenemos libertad de movimientos para ir comiendo las famosas bolas amarillas mientras esquivamos a los fantasmas



La última de ellas nos llega con este **Aventuras Fantasmales**, que proviene directamente de la serie de televisión de igual nombre, que narra las aventuras de nuestro redondo amigo. El juego basado en dicha serie es un divertido plataformas en **3D**, en el que tenemos libertad de movimientos para ir comiendo las famosas bolas amarillas. Y como no puede ser de otra forma, encontraremos por el camino numerosos fantasmas que intentarán fastidiarnos la labor, a los que podemos esquivar o, directamente, comer. Por el camino, además, encontraremos algunos puzles sencillos y algunas novedades, como una bola especial que nos convertirá en un **Pac-man** especial dotado de diferentes poderes.



Pac-man Aventuras Fantasmales es sencillo a más no poder, no en vano, está orientado a los más jóvenes de la casa, de modo que para un adulto no supondrá un desafío en ningún momento. Todo bastante simple y divertido, ideal para que los enanos pasen un rato divertido en compañía de sus personajes favoritos de la serie de televisión. ✍ GRENOUILLE

WORLD OF TANKS

Emocionantes batallas rápidas y divertidas

Distribuye Wargaming/Microsoft • PEGI 7+ • Plataformas Xbox 360 (también disponible en PC)



Con un tiempo ya en el mercado en PC, Wargaming por fin nos permite disfrutar a los usuarios de Xbox 360 de su popular juego multijugador online de tanques, que ha sido (y está siendo) todo un éxito a nivel mundial. La razón para ello es simple: un juego gratuito, con combates multijugador por equipos que no superan nunca los quince minutos de duración (y lo habitual es que no lleguen ni a la mitad de ese tiempo) y la posibilidad de hacer crecer nuestro garaje de tanques a medida que vamos jugando. Con estas premisas, no es raro que World of Tanks haya triunfado. Obviamente su gratuidad supone que se hayan incorporado micropagos para acelerar el proceso de mejora de tanques, pero siempre sabiendo que el que pague dinero real, no va a tener una gran ventaja sobre el resto. Es decir, podrá tener todos los tanques mejorados y disponibles, pero una vez que con la experiencia del juego otro tenga lo mismo, ambos serán iguales. Como decimos, sólo lo habrá obtenido más rápido aquel que haya pagado dinero por ello.



En cuanto al juego en sí, como decíamos las batallas son de 15 minutos de duración, controlamos un tanque a nuestra elección y el objetivo es claro: acabar con todos los tanques enemigos o capturar la bandera rival durante 100 segundos, lo que ocurra primero. Aquí no hay respawn ni nada parecido, tanque destruido es tanque que se elimina del juego, aunque podemos quedarnos mirando el desarrollo del resto de la batalla. En función de nuestra participación en la misma obtendremos diferentes tipos de recompensas. Hay monedas de plata que se usan para desarrollar/investigar mejoras. Y luego experiencia de plata y oro. La primera, sirve para comprar dichas mejoras (es necesario ambas cosas, investigación y compra) pero sólo para el tipo de tanque con la que lo hemos obtenido. Esto es así para que si jugamos mucho con un tanque determinado, sea más sencillo evolucionarlo (y no abusemos de conseguir experiencia con unos para mejorar a otros). Y la experiencia de oro es para comprar mejoras independientemente de que sea para nuestro tanque favorito, es decir, podemos usarla para desarrollar tanques que ni siquiera hemos usado en batalla.







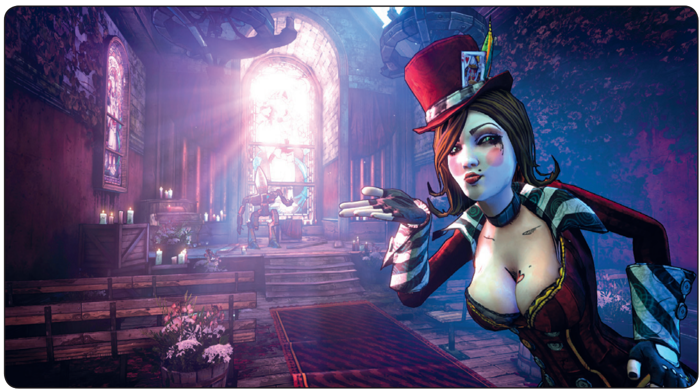
Todo esto está condimentado con unos gráficos sencillos pero efectivos, en escenarios no excesivamente grandes. Obviamente el factor realismo se limita a la forma de mover los tanques y las torretas, así como el blindaje de los mismos. World of Tanks es eminentemente arcade, divertido y emocionante, ideal para disfrutar de partidas rápidas, con recompensas inmediatas que nos permitirán mejorar el garaje de tanques (hay 100 ahora mismo diferentes, aunque su número aumentará próximamente). Y todo gratis si somos usuarios de Xbox Live Gold (única forma de jugar en consola). ✍ Grenouille

LOS MEJORES JUEGOS PARA X360 Y PS3

Algunos DLC y una maravilla descargable

Nuevos contenidos para The Last of Us, Forza Motorsport 5 y Borderlands 2 son los protagonistas este mes, junto al genial juego arcade Max The Curse of Brotherhood, un imprescindible hoy día . ✍ GRENOUILLE

The Last of Us: Left Behind (14.99€) explora los eventos y relaciones de la joven protagonista, **Ellie**, experiencias que explican su fortaleza y madurez en el modo campaña de **The Last of Us**. En este nuevo capítulo tomamos el control de **Ellie**, uno de los protagonistas más queridos de 2013, y con ella nos adentraremos en su relación con su mejor amiga y mentora, **Riley**, con la que compartió estancia en el internado militar de **Boston** tras la infección. Ambas vivirán una serie de acontecimientos que cambiarán sus vidas para siempre.



Borderlands 2: Mad Moxxi y la Boda Sangrienta

Para **Forza Motorsport 5** han ido apareciendo varios packs de coches. Gratis tenemos el reciente **Honda Legends** con el que disfrutar del debut digital del rediseñado **Civic Si Coupe 2014**, el **Mugen CRX 1984** y el **Prelude Si 1994**, todos ellos disponibles para descargar en **Xbox One**, sin cargo adicional. Además, El Pack de Coches **Smoking Tire** (10€) incluye deportivos de alta gama como el **Nissan Fairlady Z Version S Twin Turbo 1994** o el **Ferrari FF 2011**.

Borderlands 2 ha recibido recientemente **Mad Moxxi y la Boda Sangrienta** (2.99€), **DLC** inspirado en una de nuestras fiestas favoritas y está repleto de amor y abrazos, pero con un toque de **Borderlands**. Esta campaña de contenido adicional cuenta con el regreso de **Innuendo Bot 5000** y su creador, **Mad Moxxi**, en su intento por unir a dos clanes rivales con la ayuda de los **Buscadores de la Cámara**.

Por último, queríamos mencionar un juego que está disponible a través de la tienda de **Xbox** tanto en **360** como en **One**. Se trata de **Max The Curse of Brotherhood**, un juego de plataformas y acción en el que tendremos que resolver una serie de puzles. Diseñado a caballo de los clásicos juegos en **2D** pero con elementos **3D**, estamos ante un título único, merecedor de las más altas recomendaciones y calificaciones. Además de mover a nuestro joven amigo y hacerle saltar de zona en zona, tendremos a nuestra disposición un lápiz mágico que nos permite crear diferentes contenidos dentro del juego como cuerdas o ramas, que nos ayudarán a superar los múltiples obstáculos. Imprescindible.



Max The Curse of Brotherhood





GANADORA
MEJOR PELÍCULA
MEJOR DIRECTOR
NATIONAL BOARD OF REVIEW

GANADORA
MEJOR PELÍCULA DEL AÑO
LOS ANGELES FILM CRITICS ASSOCIATION

6 CRITICS' CHOICE
PREMIOS Y NOMINACIONES
INCLUYENDO
MEJOR PELÍCULA • MEJOR DIRECTOR

"HER ES LA MEJOR PELÍCULA EN AÑOS. TE DEJA ASOMBRADO. JOAQUIN PHOENIX OFRECE DE LEJOS LA MEJOR INTERPRETACIÓN DE 2013."
DAVID EDELSTEIN, NEW YORK

her

UNA HISTORIA DE AMOR DE SPIKE JONZE

JOAQUIN PHOENIX   AMY ADAMS
ROONEY MARA   OLIVIA WILDE

UNA PRODUCCIÓN ANNAPURNA PICTURES "HER" JOAQUIN PHOENIX AMY ADAMS ROONEY MARA OLIVIA WILDE
CASTING ELLEN LEWIS CASSANDRA KULUKUNDIS SUPERVISOR MÚSICA Y SONIDO REN KLYCE MÚSICA ARCADE FIRE MÚSICA ADICIONAL OWEN PALLETT VESTUARIO CASEY STORM
MONTAJE ERIC ZUMBRUNNEN, A.C.E. JEFF BUCHANAN DISEÑO DE PRODUCCIÓN K.K. BARRETT DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA HOYTE VAN HOYTEMA, F.S.F., N.S.C.
PRODUCTORES EJECUTIVOS DANIEL LUPI NATALIE FARREY CHELSEA BARNARD PRODUCTORES MEGAN ELLISON SPIKE JONZE VINCENT LANDAY ESCRITA Y DIRIGIDA POR SPIKE JONZE





www.Her-LaPelicula.es

wild bunch

vértigo

21 DE FEBRERO ESTRENO EN CINES